

修 士 論 文 の 和 文 要 旨

研究科・専攻	大学院 電気通信学研究科 人間コミュニケーション学専攻 博士前期課程		
氏 名	鈴木 晴恵	学籍番号	0936018
論 文 題 目	デジタルコラージュアニメーションの投影による空間演出に関する研究		
要 旨			
<p>近年、プロジェクターを用いたインスタレーション作品は数多く制作されている。室内で展示する作品から、屋外の既存の建物に映像を投影した大規模なインスタレーションまで、作品の種類は多岐に渡る。</p> <p>プロジェクターの利点は、様々な場所に投影する事が出来る点である。</p> <p>本研究では、プロジェクターの利点を活かし、街のいたる所に、プログラムでランダムに動く蝶の CG アニメーションを投影する。普段、人が目を向けられないような場所から、ビルの壁面にいたるまで、様々な場所に蝶のアニメーションを投影し、街という公共空間に変化を与えるインスタレーションを提案し、制作する。</p> <p>まず、コラージュ技法によって作られた蝶のグラフィックを 8 種類用意する。具体的には、和紙をちぎりはりして蝶の型を作り、それらを Photoshop に読み込む。そして、蝶のレイヤーの上に、洋服や着物など、様々な種類の生地から切り取った柄をソフト上で組み合わせ、蝶に模様を付ける。そして、それらを Flash に読み込み、アニメーションを制作した。蝶の動きは、羽ばたく、方向転換、円形運動を基本とし、羽ばたく速さをそれぞれの蝶で変える事によって、個性を持たせた。</p> <p>続いて、投影する場所や投影サイズ、投影面の素材の違いによって、制作したアニメーションの見え方がどのように変化するかを調べるため、日本科学未来館屋内、一般家庭、調布（布多天神社等 5 箇所）、新宿、原宿、丸の内、浅草、有楽町（壁面等 4 箇所）、お台場（日本科学未来館等 3 箇所）の合計 18 箇所にアニメーションを投影し、実験を行った。</p> <p>その結果、投影サイズが鑑賞者の平均身長の高さの 2/3 以上の場合、「面白い」「綺麗」といった肯定的な意見が多く、1/3～2/3 未満のサイズの場合、肯定的な意見と共に「不気味」という意見も見られる事が分かった。投影場所に関しては、天井や人の背中のように、普段意識しない場所に投影されている場合、気付いた時に「怖さ」を感じる人が多かった。また、投影面の素材の違いによって、美しくも、グロテスクにも見える事が分かった。</p> <p>最後に、蝶のアニメーションにインタラクティブ性を加え、インタラクティブアート作品として調布祭期間中の 3 日間、デモンストレーションを行った。人が近付くと蝶が逃げる、という反応を、消える、というインタラクティブに置き換えて作品を制作した。</p> <p>その結果、蝶がゆっくりと消え去る様子や出現する様子から、鑑賞者は「幻想的」「綺麗」という感想に加え、「儚い」という印象を受ける事が分かった。</p> <p>これらの考察から、投影する映像が同じでも、そのサイズや投影場所が異なると見え方に違いが出てくると言える。また、アニメーションにインタラクティブ性を付加する事によって、インタラクティブの無い場合と比べ、蝶の見え方に広がりが出る事も分かった。よって今後は鑑賞者との間にインタラクティブ性を加えたアニメーションを街中で投影して、感じ方の違いを考察し、街という公共空間に変化を与えるインスタレーションを提案する。</p>			